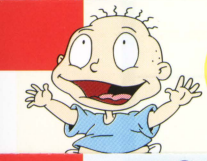
2–6 Jahre

VORSCHULE

CTW SESAMSTRASSE

6–11 Jahre

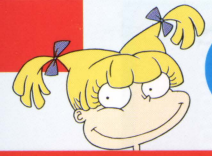
GRUNDSCHULE



6–12 Jahre

SPIEL & SPASS

RUGRATS



6–12 Jahre

DIE KLEINEN KÜNSTLER

Wieso, Weshalb, Warum?
Ist die Erde rund?
Macht Lernen Spaß?
Sitzen Eure Windeln fest, Rugrats?
Mögen es Kinder bunt?

ANTWORT GIBT DIE KINDERSOFTWARE VON

TLC The Learning Company
Deutschland GmbH

6-12 Jahre

SPIEL & SPASS

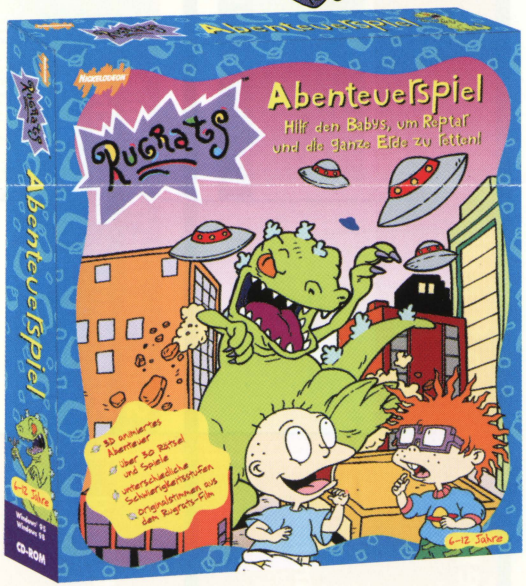
Rugrats

Rugrats: Freche Spiele zum Film

Mit 180 Schwierigkeitsstufen innerhalb von sechs Spielen gibt es genügend Möglichkeiten für die Rugrats ihre Geschicklichkeit unter Beweis zu stellen. Und das auch noch passend zum Film!

EAN: 9783896270313

NEUE RECHTSCHREIBUNG



Rugrats: Abenteuerspiel

Kampf gegen die Außerirdischen – es gilt ein echtes Abenteuer zu erleben. Den gewieften Rugrats fällt auch hierzu etwas ein, denn wer die Anführerin auf seine Seite bringt, hat das Spiel im Griff und Reptar auch noch vor dem Müllmonster gerettet.

EAN: 9783896270306

Ab Juli 99

GRUNDSCHULE

6–11 Jahre

BilliBanni:
1. Klasse

Die Premiere von BilliBannis Show ist gefährdet, denn alle Requisiten sind verschwunden. Nur die Schüler können die Aufführung noch retten.
Es gilt Aufgaben aus den Bereichen Mathematik, Sachkunde und Sprache zu lösen und damit BilliBanni aus der Klemme zu helfen.

EAN: 9783896278821

BilliBanni:
2. Klasse

Ein Hilferuf von BilliBanni, der im Schloss des Drachen gefangen ist, ruft Leo den Löwen auf den Plan. Durch die Überwindung des »Mathe-Pfades« oder der »Magischen E-Mail« und der Lösung von vielen Geheimnissen und Aufgaben aus den Bereichen Mathe, Sprache und Sachkunde, kann es gelingen, BilliBanni zu finden.

EAN: 9783896270054

BilliBanni: Mathe
Ab August 99 erhältlich

Die schlaue Bande:
3. Klasse

Tief im Regenwald haben die Mitglieder der schlauen Bande ein Geheimnis entdeckt. Es geht ein Gerücht um, dass ein mysteriöses Monster im Urwald sein Unwesen treibt. Die Lösung zahlreicher lehrplangerechter Aufgaben aus den Bereichen Mathe, Deutsch, Sachkunde und Logik führt zu der Aufdeckung des Geheimnisses.

EAN: 9783896278838

Die schlaue Bande:
4.Klasse

Kairo ist der Schauplatz des nächsten Abenteuers der schlauen Bande. Die Grabkammern glänzen nur so vor Schätzen und Reichtümern. Soviel Reichtum bleibt nicht ohne Neid und der Professor wird entführt. Aber die schlaue Bande löst mit Hilfe der Schüler knifflige Aufgaben, die dann zur Befreiung des Professors führen.

EAN: 9783896270023

Die schlaue Bande: Mathe
Erhältlich: August 99

2–6 Jahre

VORSCHULE

CTW SESAMSTRASSE

NEUE RECHTSCHREIBUNG

BilliBanni: Erste Schritte 2.0

BilliBanni und Mathilde Maus öffnen ein Buch und treten in eine phantastische Zauberwelt ein. Die Kinder lernen hier neben dem ABC auch das Zählen bis fünf, das Bewegen der Maus, Richtungsangaben zu folgen und Ähnlichkeiten zu erkennen. Im ersten Umgang mit dem Computer können sie den Wortschatz erweitern und auch ihr Gedächtnis trainieren.

Neu: Buchstaben-Zug und neue Elemente in bekannten Übungen
Mausklicks sind nicht mehr nötig
Ausdruck der Bilder möglich
Erweiterte Hilfestellungen

EAN: 9783896270269

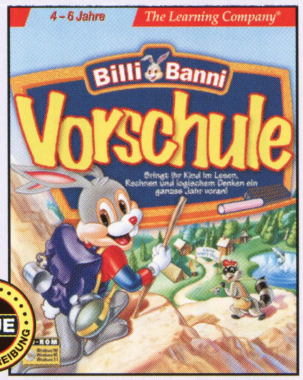
NEUE RECHTSCHREIBUNG

BilliBanni: Kindergarten 2.0

Das Dorffest ist eigentlich vorbei und BilliBanni ist sehr traurig. Deswegen lässt Mathilde Maus das Fest mit Hilfe der Kinder wieder aufleben. Jetzt dreht sich alles um Zahlen, Buchstaben, Formen und Muster. Das ideale Programm zur übergreifenden und umfassenden Vorschulförderung.

Neu: zwei neue Spiele *(»Bodybuilding«* und das *»Karusellspiel«)*
Ausdruck der Bilder möglich
Aufnahmefunktion und Abhören der eigenen Stimme

EAN: 9783896270276



NEUE RECHTSCHREIBUNG

BilliBanni: Vorschule 2.0

Die Vorräte der geplanten Lagerfeuerparty sind verschwunden! Doch mit Hilfe der Kinder werden BilliBanni und Mathilde Maus sicher fündig. An fünf Spielorten stoßen die Kinder bei ihrer Suche auf interaktive Rätsel, Spiele und Aufgaben. Durch die spannende Handlung, die dem Kind sowohl kurz- als auch längerfristige Ziele steckt, kann sich das Kind nach und nach größeren Herausforderungen stellen.

Neu: ein komplett neuer Spielort
Spracherkennung bei einigen Spielen
Ausdruck der Bilder

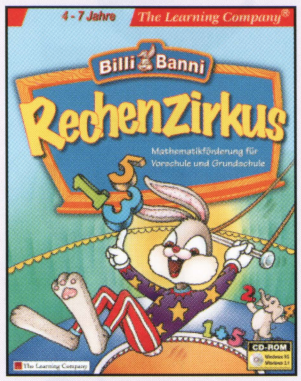
EAN: 9783896270283

auch MAC kompatibel

Malen, Schreiben & Spielen

Spannende Geschichten oder lustige Bildergeschichten – mit diesem Programm lernen die Kinder den spielerischen Umgang mit fast allem, was man für die eigene Kreativität am PC benötigt.

EAN: 9783896278395



BilliBanni: Rechenzirkus

BilliBanni, der Rechenhase, lädt ein zum Zahlenzirkus, wo er die Kinder in leben-digen und phantasievollen Spielen in die Welt der Mathematik einführt.

EAN: 9783896278449

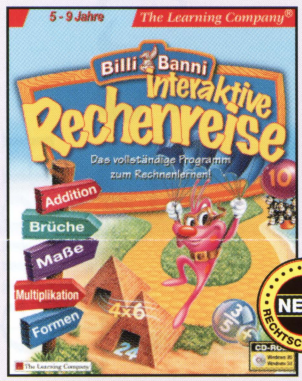
NEUE RECHTSCHREIBUNG

auch MAC kompatibel

BilliBanni: Interaktive Lesereise

Ein Königreich für einen Löwen! Leo der Löwe macht sich mit BilliBanni und Mathilde Maus auf die Reise. Sie folgen der Straße des Lesens, die sie durch viele Buchstabenländer und schliesslich an ihr Ziel führt.

EAN: 9783896278678



NEUE RECHTSCHREIBUNG

BilliBanni: Interaktive Rechenreise

Mathilde Maus und die Katze Tallycat machen sich auf die Suche nach dem Rechenzauberer. Dabei kommen sie durch zehn Rechenländer und entwickeln unterwegs ihr eigenes rechnerisches Können.

EAN: 9783896278685

Sesamstrasse: Vorschule ab Oktober 1999 erhältlich

Sesamstraße: Erste Schritte

Ernie, Bert, Graf Zahl und viele andere bekannte Figuren führen die Kinder auf zwei CD-ROMs (»Spielen mit Zahlen« und »Spielen mit Buchstaben«) in einer magischen Reise durch die Sesamstraße. Auf der CD-ROM »Spielen mit Zahlen« offenbaren zahlreiche interaktive Spiele die Geheimnisse des Zahlenerkennens, Zählen und Klassifizieren.

EAN: 9783896270030

NEUE RECHTSCHREIBUNG

Sesamstraße: Kindergarten

Elmo ist der Star der CD »Spielen mit Elmo«. Er ermutigt Kinder, sich mit Zahlen, Buchstaben, Farben, Formen und Musik auf spielerische Art zu beschäftigen. Auf der zweiten CD-ROM »Such- und Lernabenteuer« geht es zusammen mit Sherlock Humbug und seinem Hund Watson um das Lösen von Problemen und Knobelaufgaben.

EAN: 9783896270047

Empfohlene Systemvoraussetzungen:

Windows ®, IBM & kompatible 486/44 MHz – Rechner oder höher (Pentium empfohlen),
16 MB RAM Arbeitsspeicher, 40 MB freier Festplattenspeicher,
Windows® 3.1 oder Windows®95 (z.T. Windows®98),
4 fach CD - Rom Laufwerk, SVGA Grafikkarte (256 Farben),
Windows - kompatible Soundkarte, Maus,Drucker

Rugrats: Freche Spiele zum Film
100 MHz Pentium oder höher, 16 MB RAM,
mind. 25 MB freier Festplattenspeicher,
4x CD-Rom Laufwerk,
DirectX-kompatible Sound- und Grafikkarte

Rugrats: Abenteuerspiel
120 MHz Pentium oder höher, 16 MB RAM,
mind. 50 MB freier Festplattenspeicher,
4x CD-Rom Laufwerk,
DirectX kompatible Sound- und Grafikkarte

Rugrats: Printshop
90MHz Pentium oder höher, 16 MB RAM (32 MB empfohlen),
mind. 70 MB freier Festplattenspeicher,
DirectX kompatible Sound- und Grafikkarte

Abweichungen der Systemvoraussetzungen nach unten entnehmen Sie bitte der Produktverpackung.

Was Eltern wissen sollten:

Seit 1980 betätigt sich TLC The Learning Company als Entwickler von Lernsoftware mit höchstem Qualitätsanspruch. Unsere Produkte fördern die Entwicklung von Kindern. Dabei wird sowohl das grundlegende Denkvermögen als auch die Kreativität Ihres Kindes trainiert. Die Software dient der Ausbildung grundlegender Fähigkeiten wie Lesen, Schreiben und Rechnen.

Jedem Lernsoftwareprogramm von TLC The Learning Company liegen intensive Forschungen und Tests unter Mitarbeit von erfahrenen Pädagogen, Eltern und Kindern zu Grunde. Die Lernsoftwareprodukte zeichnen sich durch die ausgewogenen Balance zwischen pädagogischem Inhalt und Unterhaltungswert aus. So liegt unser Schwerpunkt bei den Produktreihen Sesamstraße, BilliBanni und Die schlaue Bande auf dem Lerninhalt, wobei auch der Spaß bei diesen Programmen nicht zu kurz kommt. Unsere PC-Spiele für Kinder aus der Rugrats–Reihe helfen Ihren Kindern die Geschicklichkeit am Computer und den sicheren Umgang mit Maus und Tastatur zu erlernen.

Gemeinsam mit Eltern und Pädagogen haben wir erkannt, dass Bildung als kontinuierlicher Prozess verstanden werden muss. Aus diesem Verständnis heraus wurde das Learning Company Lernsystem entwickelt. Durch die sorgfältige Unterteilung in Altersgruppen erleichtert Ihnen das System die Auswahl, und unterstützt Sie dabei, für jede Entwicklungsstufe Ihres Kindes, die richtigen Produkte zu finden. Ausführliche Handbücher tragen dazu bei, Sie als Eltern von Anfang an bei der Frage zu beraten, wie der angemessene Umgang des Kindes mit dem Computer aussieht.

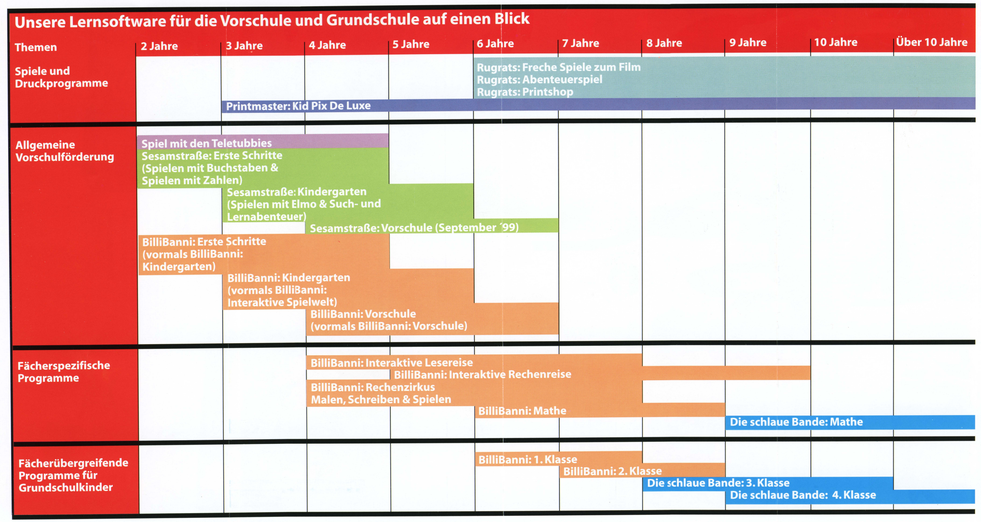
ANTWORT GIBT DIE KINDERSOFTWARE VON

The Learning Company
Deutschland GmbH

Wieso, weshalb, warum?
Ist die Erde rund?
Macht Lernen Spaß?
Sitzen Eure Windeln fest, Rugrats?
Mögen es Kinder bunt?

KLS-FLY

Unsere Lernsoftware für die Vorschule und Grundschule auf einen Blick



The Learning Company
Deutschland GmbH

©1999 TLC The Learning Company Deutschland GmbH, deren Tochterunternehmen und Lizenzgeber.
Alle Rechte vorbehalten. Insbesondere Vervielfältigung, Bearbeitung, Übertragung und Überlassung an Dritte sind nicht gestattet. Verstöße werden strafrechtlich verfolgt.

©1999 VIACOM INTERNATIONAL, INC. Alle Urheberrechte bei Viacom/NICKELODEON, Nickelodeon Logo, Rugrats Logo sind eingetragene Warenzeichen von Viacom International Inc. Hergestellt von Arlene Klasky, Gabor Csupo und Paul Germain.

Die Sesamstraße-Produkte wurden von Children's Television Workshop entwickelt © 1997 Children's Television Workshop. Sesamstraße Muppets © 1997 Henson Productions, Inc. Sesamstraße und das Sesamstraße-Logo sind eingetragene Warenzeichen der Children's Television Workshop © 1998 The Learning Company Deutschland GmbH.